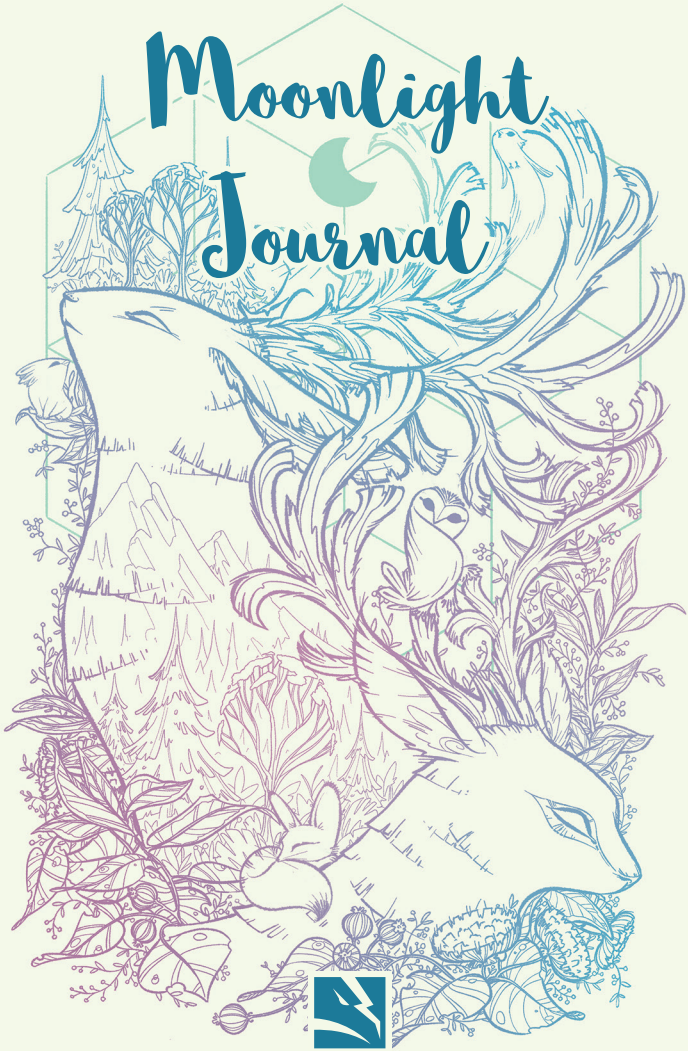
Moonlight Journal



Spirits of the Forest

MOONLIGHT

Une fois par âge, un vent mystique lève le voile séparant le royaume des esprits de notre monde physique. Des séraphins fantasques, attirés par la vigueur d'une forêt ancestrale, descendent à travers les nuages pour, une fois encore, reprendre leur partie centenaire.

Cette fois-ci, les rayons du clair de lune se reflètent dans le feuillage et attirent les séraphins au plus profond de la forêt, illuminant l'invisible. Un univers enchanté, abritant d'anciens esprits sylvestres, est en passe d'être révélé.

Spirits of the Forest : Moonlight est une extension du jeu de base. Vous y trouverez un scénario coopératif, pouvant également être joué en solitaire, ainsi qu'une variante multijoueur où peuvent se retrouver jusqu'à 4 joueurs.

Contenu

8 Fragments de Lune

2 Créatures Nocturnes (1 de l'Ombre et 1 de Lumière)

14 tuiles Moonlight (7 types en 2 exemplaires)

4 jetons Éclipse

1 Feuille de score Moonlight

15 cartes Enchantement

1 carte Aide de jeu Compétitif

8 cartes Moonlight

8 cartes Objectifs

Mode Coopératif - Aperçu du jeu

1-2 joueurs

Dans Spirits of the Forest : Moonlight, les joueurs coopèrent contre un adversaire imaginaire pour tenter d'obtenir une majorité d'Esprits et de Sources d'Énergie. Il est recommandé de jouer ces scénarios dans l'ordre. **Les règles précédées d'un symbole 💎 concernent exclusivement le mode Compétitif.**

	Tuile face visible		Jeton Faveur face cachée		Fragment de Lune
	Tuile face visible surmontant une tuile face cachée		2 jetons Faveur face cachée empilés		Carte Moonlight
	Tuile face visible surmontant deux tuiles face cachée		Jeton Faveur face visible		Esprit de l'Air Luciole
	Tuile face cachée		Jeton Faveur face visible surmontant un jeton Faveur face cachée		Tuile Moonlight face visible
	Tuile face cachée surmontant une tuile face cachée		Jeton Éclipse		Point de départ de la Créature Nocturne de Lumière
	Tuile face cachée surmontant deux tuiles face cachée		Gemme		Point de départ de la Créature Nocturne de l'Ombre

Toutes les tuiles placées sous les tuiles Forêt sont considérées comme faisant partie des Sous-Bois et sont donc placées face cachée. Les tuiles Sous-Bois doivent être empilées sous la tuile supérieure comme indiqué sur l'image.

Selon le scénario, les jetons Faveur peuvent être placés face visible ou face cachée, dans ou en-dehors de la Forêt.

À l'aide du tableau ci-dessus, installez **le jeu selon l'ordre suivant en respectant le plan de chaque scénario :**

1. Mélangez les 48 tuiles Esprit de base et créez la Forêt.
2. Placez les Créatures Nocturnes.
3. Placez les Fragments de Lune.
4. Mélangez et tirez 1 carte Moonlight. Placez-la face visible à côté de la Forêt.
5. Attribuez ses Gemmes à chaque joueur en fonction de la difficulté voulue (voir tableau page suivante).
6. Remettez les jetons Faveur Source d'Énergie dans la boîte. Mélangez les jetons Faveur restants et installez-les.

Mode	Moyen	Difficile	Extrême
Coopératif	3 Gemmes par joueur	2 Gemmes par joueur	1 Gemme par joueur
Solo	4 Gemmes	3 Gemmes	2 Gemmes

Le joueur ayant le plus récemment randonné en Forêt commence.

Le deuxième joueur place la Créature Nocturne de Lumière sur l'un de ses points de départ au choix (marqué ◇ sur l'image), puis le premier joueur place la Créature Nocturne de l'Ombre sur l'un de ses points de départ (marqué ◆ sur l'image).

Une fois que les deux Créatures Nocturnes ont été placées, le premier joueur débute son tour.

Aperçu du jeu

1. Phase de Collecte

Lors de son tour, un joueur prend 2 tuiles disponibles : l'une adjacente à la Créature Nocturne de Lumière et l'autre adjacente à la Créature Nocturne de l'Ombre. Il n'est pas possible de prendre une tuile sur laquelle repose une Créature Nocturne. Une tuile est considérée comme disponible si au moins l'un des espaces adjacents à ses bords les plus longs est vide. Sur cet exemple, les tuiles disponibles sont entourées en noir.

Pour déterminer si les bords d'une tuile sont libres, tenez exclusivement compte de l'étage où celle-ci se situe.

2. Phase d'Attribution

Une fois les 2 tuiles collectées, le joueur en attribue une à son équipe et une à l'adversaire, sans tenir compte des Créatures Nocturnes.

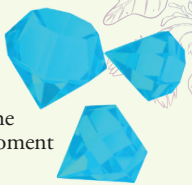
3. Phase de Révélation

S'il y a lieu, attribuez les jetons Faveur obtenus selon les règles du scénario en cours. Puis, révélez toute tuile face cachée dont au moins l'un des espaces adjacents à ses bords les plus longs est vide.

4. Phase de Mouvement

Puis, le joueur déplace **l'une des Créatures Nocturnes** d'une case, dans la direction de son choix, comme indiqué sur l'image. Les Créatures Nocturnes ne peuvent pas se déplacer sur un espace vide ni sur une tuile déjà occupée par une autre Créature Nocturne.

Gemmes et Communication



Dans le mode Coopératif de Spirits of the Forest : Moonlight, la communication entre les joueurs est interdite durant la partie.

Au lieu d'utiliser les Gemmes pour réserver des tuiles comme c'est le cas dans le jeu de base, les joueurs peuvent à tout moment utiliser leurs Gemmes (et ce, plusieurs fois par tour) pour effectuer une des deux actions suivantes :

1. Déplacer une Créature Nocturne sur une case adjacente.

2. Communiquer librement durant le tour actuel. Les communications doivent prendre fin après la phase de Mouvement.

Si vous préférez jouer une partie où la communication est libre, créez une réserve commune de Gemmes en suivant les quantités fixées pour le mode Solo. Chacune de ces Gemmes peut être utilisée une fois par tour pour déplacer une Créature Nocturne sur une case adjacente.

Collecte de Fragments de Lune

Si un joueur déplace la Créature Nocturne de Lumière sur une tuile contenant un Fragment de Lune, le joueur collecte celui-ci pour son équipe.

Si un joueur déplace la Créature Nocturne de l'Ombre sur une tuile contenant un Fragment de Lune, l'adversaire collecte celui-ci.

Lorsqu'une tuile de la Forêt (étage supérieur) contenant un Fragment de Lune est collectée, celui-ci est déplacé dans les Sous-Bois. Si le Fragment de Lune atterrit sur une tuile, il y reste. S'il tombe sur un espace vide, l'adversaire collecte celui-ci.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque les joueurs ne sont plus en mesure de collecter une tuile entourant l'une des deux Créatures Nocturnes. Votre équipe collecte alors la tuile sur laquelle est placée la Créature Nocturne de Lumière. Tous les autres jetons Faveur, tuiles et Fragments de Lune sont collectés par l'adversaire.

Si votre équipe ne possède pas au moins une tuile de chacun des types d'Esprit (en incluant l'Esprit de l'Air pour les scénarios concernés), vous perdez la partie.

Décompte des points

Votre adversaire marque des points selon les règles du jeu de base, en comptabilisant ses majorités d'Esprits et de Sources d'Énergie. En cas d'égalité, aucune des deux équipes ne marque de point.

Votre équipe comptabilise ses jetons Faveur et ses Sources d'Énergie selon les règles du jeu de base.

Comptez vos Fragments de Lune collectés et déduisez les Fragments de Lune de votre adversaire. Le résultat indique le nombre de types d'Esprit qui vous donneront des points. Seuls les types dont votre équipe possède la majorité peuvent être comptabilisés dans le décompte des points.

Dans cet exemple, votre équipe a collecté 5 Fragments de Lune et l'adversaire 3. Vous pouvez donc comptabiliser 2 types d'Esprit différents où votre équipe possède la majorité.

(Pour plus de clarté, placez les Fragments de Lune disponibles au-dessus des types d'Esprit comptabilisés).

Seule votre équipe marquera des points grâce aux cartes Moonlight. Déduisez 6 points Nature pour chaque type d'Esprit présent sur la carte dont vous n'obtenez pas la majorité de symboles Esprit (en cas d'égalité, votre équipe perd tout de même 6 points Nature).

Dans le mode Coopératif, l'adversaire est exempté de la perte de 3 points en cas de non-possession d'un type d'Esprit.

Mode Multijoueur Compétitif

2-4 joueurs

En suivant les instructions données dans l'Aperçu du jeu en mode Coopératif, installez le jeu **selon l'ordre ci-dessous en respectant le plan de chaque scénario possédant un symbole 💎. Tout changement dans les règles du mode Compétitif est précédé du symbole 💎.**

1. Choisissez et mettez en place l'un des scénarios des Cahiers du Moonlight.
2. Mélangez les 8 cartes Objectif et distribuez-en 1 à chaque joueur. Remettez les cartes restantes dans la boîte. Les objectifs ne doivent pas être communiqués aux autres joueurs.
3. Le joueur ayant le plus récemment randonné en Forêt commence.
4. Donnez 1 Gemme à chaque joueur, à l'exception du dernier joueur, qui lui reçoit 2 Gemmes.
5. Le dernier joueur place les Créatures Nocturnes sur l'un des points de départ de son choix.

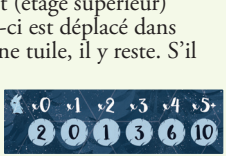
Dans le Mode Multijoueur Compétitif, les cartes Moonlight ne sont pas utilisées.

Aperçu du jeu

Suivez les règles du mode Coopératif en appliquant les modifications suivantes :

1. **Phase de Collecte :** Si au moins l'une des deux Créatures Nocturnes n'a pas de tuile adjacente disponible, le joueur peut librement replacer la ou les Créatures Nocturnes à l'endroit de son choix disposant d'au moins une tuile disponible à la collecte.
2. **Gemmes et Communication :** Dans le mode Compétitif de Spirits of the Forest : Moonlight, les joueurs n'ont pas besoin de communiquer. Les Gemmes sont donc utilisées uniquement pour déplacer une des Créatures Nocturnes sur une tuile adjacente.
3. **Collecte de Fragments de Lune :** Si un joueur déplace **l'une des Créatures Nocturnes** sur une tuile où se trouve un Fragment de Lune, le joueur reçoit celui-ci. Lorsqu'une tuile de la Forêt (étage supérieur) contenant un Fragment de Lune est collectée, celui-ci est déplacé dans les Sous-Bois. Si le Fragment de Lune atterrit sur une tuile, il y reste. S'il tombe sur un espace vide, retirez-le du jeu.

À la fin de la partie, les Fragments de Lune accordent des points à chaque joueur selon le tableau suivant (carte Aide de jeu Compétitif).



Cartes Objectifs

À la fin de la partie, les cartes Objectifs déterminent vos points des 2 manières suivantes :

1. Les Créatures Nocturnes indiquent si, à la fin de la partie, vous marquerez des points en Lumière ou en Ombre.

2. Les cercles sous les symboles Esprit indiquent combien vous devez en collecter : une majorité ▲ ou un nombre minimum #.

La couleur de ces cercles définie qui, parmi la Créature Nocturne de Lumière (cercle clair) ou de l'Ombre (cercle sombre), doit effectuer chaque mission spécifique.

Fin de la partie

La partie se termine lorsqu'il ne reste que 2 tuiles dans la Forêt. Ces tuiles ne seront attribuées à aucun joueur. **Si un ou plusieurs jetons Faveur n'ont pas été collectés à la fin de la partie, ceux-ci ne seront attribués à aucun joueur.**

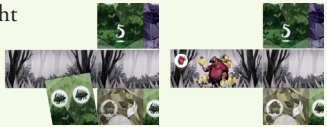
Décompte des points

Chaque Créature Nocturne marque des points en suivant les règles du jeu de base (sans prendre en compte les règles de l'extension Moonlight). Les joueurs marquent des points en fonction de la Créature Nocturne qui leur a été attribuée par la carte Objectif : 6 points pour chaque mission accomplie de la carte (avec un maximum de 24 points). De plus, ajoutez les points correspondant au tableau des Fragments de Lune.

Spirit of The Forest : Module Multijoueur Compétitif 2-4 joueurs

Mélangez et placez 12 tuiles Moonlight face cachée (14 si vous jouez avec l'Esprit de l'Air) comme indiqué sur l'image ci-dessous.
Chaque tuile Moonlight est entourée de 4 tuiles Esprit.
Si un joueur prend la dernière des 4 tuiles Esprit entourant une tuile Moonlight, il révèle cette dernière. Puis, il choisit s'il la pose face cachée ou face visible.

À la fin de la partie, s'il y a 2 tuiles Moonlight du même type face visible, l'équipe possédant la majorité de ce type d'Esprit marque le double de points.



Spirit of The Forest : Mode Enchantement de Francesco Testini 2-4 joueurs

Suivez les règles suivantes en jouant au jeu de base Spirits of the Forest. Mélangez les 15 cartes Enchantement et placez-les face cachée à côté de la Forêt pour former la pile Enchantement. Révélez les 3 premières cartes et placez-les face visible à côté de la pile.

Cartes Enchantement :

Les cartes Enchantement représentent des objectifs. Chaque carte présente trois symboles différents :

Une tuile avec 2 symboles Esprit identiques.

Une tuile avec 1 symbole Esprit aléatoire et une source d'Énergie spécifique.

Une tuile avec 1 symbole Esprit spécifique et une source d'Énergie aléatoire.

Une tuile avec 1 symbole Esprit aléatoire.

Une tuile avec 1 source d'Énergie aléatoire.

Une tuile avec 1 symbole Esprit spécifique.

Une tuile avec 1 source d'Énergie spécifique.

Aperçu du jeu

- À la fin de son tour, le joueur peut réclamer une carte Enchantement en défaussant les 3 tuiles Esprit demandées. **Les tuiles défaussées sont remises dans la boîte et ne compteront pas pour le décompte final des points. Lorsqu'une carte Enchantement est réclamée, remplacez-la par une nouvelle carte Enchantement de la pile.**
- Il n'est possible de réclamer qu'une seule carte Enchantement par tour.
- Vous pouvez posséder autant de cartes Enchantement que vous le souhaitez.

Lorsqu'un joueur obtient une carte Enchantement, il reçoit immédiatement un bonus. De plus, il recevra un certain nombre de points Nature à la fin de la partie (indiqué dans un cercle noir à côté du bonus).

Bonus des cartes Enchantement

Gemmes : Au choix, vous pouvez :

- Échanger une de vos Gemmes avec une Gemme d'un autre joueur. Les 2 Gemmes doivent être situées dans la Forêt.
- Déplacer vos Gemmes situées dans la Forêt.

Rejouez : Jouez immédiatement un nouveau tour.

Prenez 2 jetons Faveur : Prenez 2 jetons Faveur de la boîte de manière aléatoire. Choisissez-en un et remettez l'autre dans la boîte.

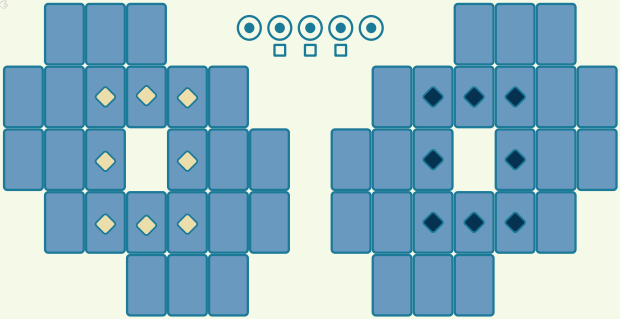
Décompte des points

À la fin de la partie, suivez les règles du jeu de base pour le décompte des points en appliquant les modifications suivantes :

- Il vous faut au moins 1 carte Enchantement et au moins 1 majorité dans un type d'Esprit pour pouvoir marquer des points.
- Les joueurs ne perdent pas 3 points s'ils ne possèdent pas un type d'Esprit.
- Comptabilisez les points marqués grâce aux cartes Enchantement réclamées.

Le vainqueur est le joueur ayant le plus de points. En cas d'égalité, le joueur ayant réclamé le plus de cartes Enchantement est déclaré vainqueur.

1. Premiers pas au Clair de Lune

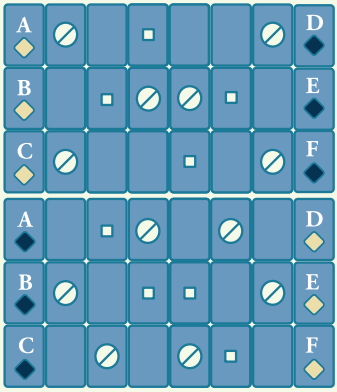


- Au cours de la Mise en place, attribuez immédiatement 3 Fragments de Lune à votre équipe.
- Au cours de la Mise en place, placez aléatoirement 5 jetons Faveur face visible devant vous. Attribuez-en 2 à votre équipe et 3 à votre adversaire.

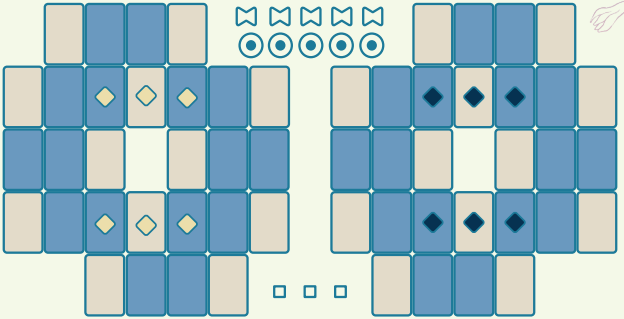
💎 Les jetons Faveur et les Fragments de Lune ne sont pas utilisés dans ce scénario.

2. Mirage sylvestre de Sergio-Enrico Godina

- Ce scénario ne peut être joué qu'en mode de difficulté Moyen.
- Choisissez une seule lettre et positionnez-y les Créatures Nocturnes.
- Lorsque la Créature Nocturne de Lumière collecte une tuile, attribuez-la à votre équipe. Lorsqu'à l'inverse la Créature Nocturne de l'Ombre collecte une tuile, celle-ci revient à votre adversaire. Attribuez les jetons Faveur avec les tuiles sur lesquelles ils reposent.
- Votre équipe déplace exclusivement la Créature Nocturne de Lumière et collecte des tuiles sur sa Forêt. La Créature Nocturne de l'Ombre agit en miroir, pour les déplacements et les choix de collecte, sur sa propre Forêt.
- Dans ce scénario, les Gemmes n'ont qu'une seule fonction : échanger les positions des Créatures Nocturnes.



3. Scintillement de Lucioles



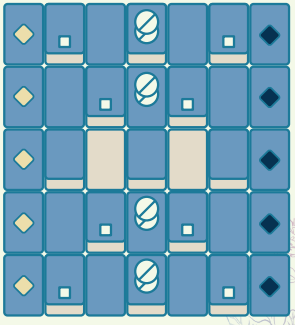
- Mélangez les tuiles Esprit de l'Air avec les autres tuiles avant de créer la Forêt.
- Suivez les règles du scénario #1 en appliquant les changements suivants :
  1. Au cours de la phase de Révélation, ne révélez aucune tuile face cachée.
  2. Les Créatures Nocturnes peuvent également collecter les tuiles face cachée. Celles-ci seront révélées avant de procéder à la phase d'Attribution.
  3. Lorsqu'un Esprit de l'Air comportant 2 symboles Esprit est attribué à une Créature Nocturne, attribuez une Luciole à cette tuile Esprit.

À la fin de la partie, la Créature Nocturne ayant obtenu le plus de jetons Luciole devra défausser toutes ses tuiles Esprit de l'Air comportant des jetons Luciole.

Les jetons Faveur et les Fragments de Lune ne sont pas utilisés dans ce scénario.

4. Les Sous-Bois

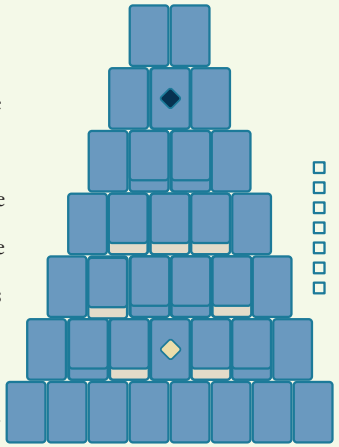
- Lorsqu'une tuile contenant 2 jetons Faveur est collectée :
  1. Si les 2 Créatures Nocturnes sont adjacentes à cette tuile (même en diagonale), attribuez un jeton Faveur à votre équipe et l'autre à l'adversaire.
  2. Si une seule des Créatures Nocturnes est adjacente à cette tuile (même en diagonale), attribuez les 2 jetons Faveur à l'adversaire.



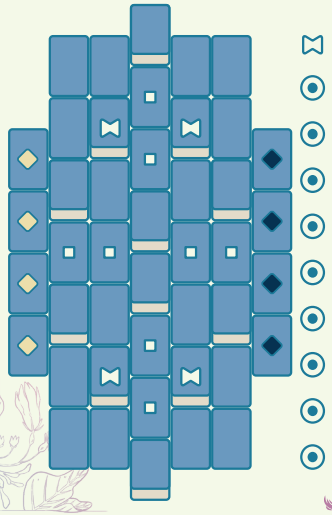
Lorsqu'une tuile contenant 2 jetons Faveur est collectée, le joueur l'ayant ramassée décide quel jeton revient à la Créature Nocturne de Lumière et quel jeton revient à la Créature Nocturne de l'Ombre.

5. Cache-cache de Luca Bellini & Luca Borsa

- Au cours de la Mise en place, placez 7 Fragments de Lune à côté de la Forêt.
- Au cours de la Mise en place, placez un jeton Faveur face cachée sur chaque tuile Esprit visible contenant un seul symbole Esprit.
- Dans ce scénario, certaines tuiles présentes dans les Sous-Bois seront face visible. Suivez les instructions du plan en considérant que les tuiles Esprit face visible sont marquées en bleu.
- Une tuile Esprit devient disponible dès lors qu'un des espaces adjacents à un quelconque de ses bords est vide.
- Lorsqu'une tuile face cachée des Sous-Bois est révélée, placez-y immédiatement un Fragment de Lune.



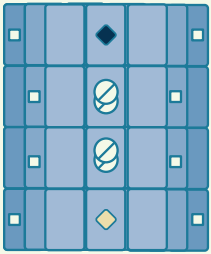
6. Danse des Lucioles



- Au cours de la Mise en place, mélangez les tuiles Esprit de l'Air avec les autres tuiles avant de créer la Forêt.
- Au cours de la Mise en place, placez la Luciole hors de la Forêt sur l'un des 9 jetons Faveur.
- Lorsque la Créature Nocturne de Lumière collecte une tuile Esprit contenant une Luciole, placez immédiatement la Luciole sur un autre jeton Faveur ne contenant pas déjà de Luciole.
- Lorsque la Créature Nocturne de l'Ombre collecte une tuile Esprit contenant une Luciole, retirez immédiatement la Luciole du jeu.
- À la fin de la partie, attribuez tous les jetons contenant une Luciole à votre équipe, et tous les autres à l'adversaire.

7. Pyramide de Alessandro Cuneo

*



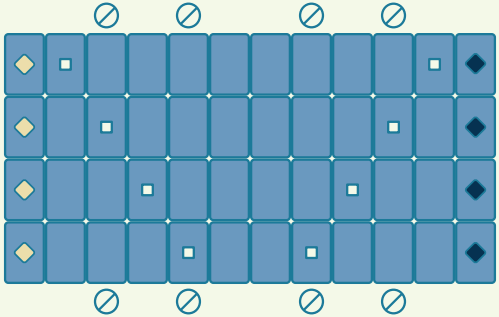
Suivez les règles du scénario #4 en appliquant les changements suivants :

- Lorsqu'une Créature Nocturne monte ou descend la Pyramide, elle ne peut le faire qu'en ligne droite, via les bords les plus longs des tuiles. Cependant, si la tuile Esprit de destination est au même niveau, la Créature peut bouger sans restriction.
- Lorsqu'une tuile contenant un Fragment de Lune est collectée, placez celui-ci sur une tuile des Sous-Bois ayant été révélée, le plus à l'extérieur possible de la Pyramide.

Remarque : Lorsqu'une Créature Nocturne est placée sur une tuile partiellement recouverte, les tuiles considérées comme adjacentes sont les tuiles adjacentes à la partie découverte de cette tuile.

*Ceci est une vue horizontale de la Pyramide, pour vous aider à placer correctement les tuiles.

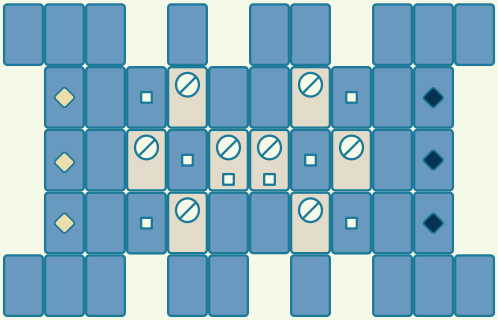
8. Tapi dans la Forêt



- Lorsque la dernière tuile d'une colonne où sont situés les jetons Faveur est collectée, révélez les jetons et attribuez-en un à votre équipe et un à l'adversaire.
- À la fin de la partie, si des jetons n'ont été attribués à personne, votre adversaire les récupère tous.

💎 Lorsque la dernière tuile d'une colonne où sont situés les jetons Faveur est collectée par un joueur, celui-ci décide quel jeton revient à la Créature Nocturne de Lumière et quel jeton revient à la Créature Nocturne de l'Ombre.

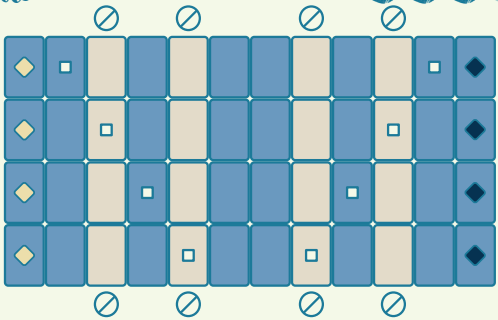
9. Rassemblement au Clair de Lune



- Lorsqu'une seule des 2 tuiles collectées est adjacente au bord le plus long d'une tuile contenant un jeton Faveur, révélez le jeton Faveur et la tuile face cachée lors de la Phase de Révélation et attribuez le jeton Faveur à l'adversaire.
- Lorsque les 2 tuiles collectées sont adjacentes au bord le plus long d'une tuile contenant un jeton Faveur (pas nécessairement la même tuile), révélez les jetons Faveur et les tuiles face cachée lors de la Phase de Révélation et attribuez un jeton Faveur à votre équipe et l'autre à l'adversaire.

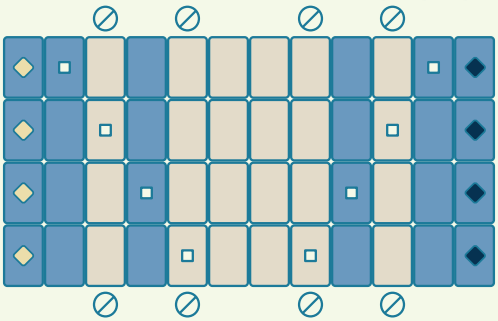
💎 Lorsqu'une des deux tuiles collectées est adjacente au bord le plus long d'une tuile contenant un jeton Faveur, le joueur révèle la tuile face cachée ainsi que le jeton Faveur et attribue ce dernier à l'une des Créatures Nocturnes de son choix.

10. L'invisible



Suivez les règles du scénario #8.

11. Tendres souvenirs

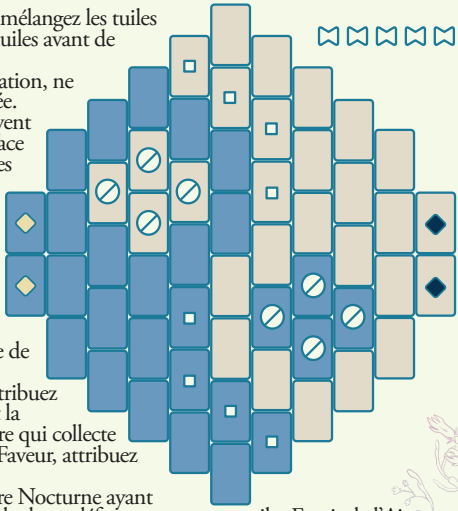


Suivez les règles du scénario #8 en appliquant les changements suivants :

- Utilisez cette carte Moonlight.
- N'utilisez pas cette carte Moonlight.

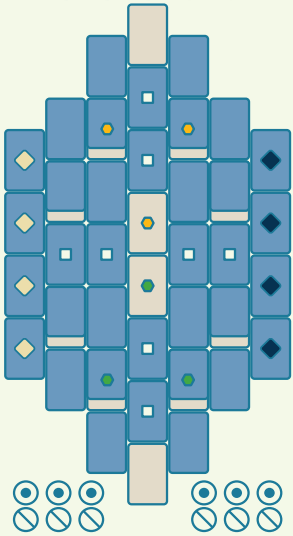
12. Tao de Francesco Ubbiali

- Au cours de la Mise en place, mélangez les tuiles Esprit de l'Air avec les autres tuiles avant de créer la Forêt.
- Au cours de la phase de Révélation, ne révélez aucune tuile face cachée.
- Les Créatures Nocturnes peuvent également collecter les tuiles face cachée. Celles-ci seront révélées avant de procéder à la phase d'Attribution.
- Lorsqu'un Esprit de l'Air comportant 2 symboles Esprit est attribué à une Créature Nocturne, attribuez une Luciole à cette tuile Esprit.
- Lorsque la Créature Nocturne de Lumière collecte une tuile contenant un jeton Faveur, attribuez celui-ci à votre équipe. Si c'est la Créature Nocturne de l'Ombre qui collecte une tuile contenant un jeton Faveur, attribuez celui-ci à l'adversaire.
- À la fin de la partie, la Créature Nocturne ayant obtenu le plus de jetons Luciole devra défausser toutes ses tuiles Esprit de l'Air comportant des jetons Luciole.



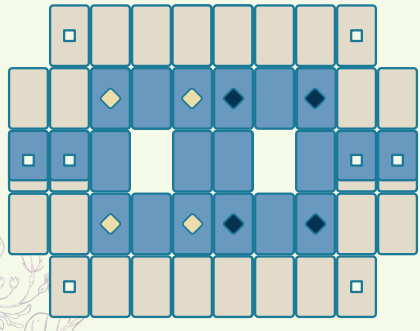
13. Le sentier rocailleux

- Créez 6 colonnes de 2 jetons Faveur (1 face visible, 1 face cachée).
- Placez les Gemmes de couleur comme indiqué sur l'image. Dans ce scénario, les Gemmes roses et bleues serviront à votre équipe selon les règles de base, tandis que les jaunes représentent la Créature Nocturne de Lumière et les vertes la Créature Nocturne de l'Ombre.
- Lorsqu'une Créature Nocturne se déplace sur une tuile contenant une Gemme, prenez la Gemme et attribuez-la à l'une des 6 colonnes de jetons Faveur.
- Lorsqu'une tuile de la Forêt (étage supérieur) contenant une Gemme est collectée, celle-ci est déplacée dans les Sous-Bois. Si la Gemme atterrit sur une tuile, elle y reste. Si elle tombe sur un espace vide, retirez-la du jeu.
- À la fin de la partie, révélez tous les jetons Faveur face cachée et attribuez les paires de jetons Faveur à chaque Créature Nocturne en fonction de la couleur de la Gemme.



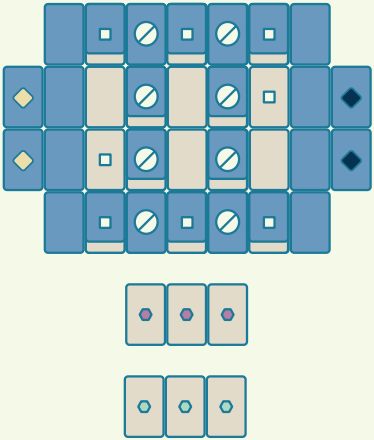
Les Gemmes ne sont pas attribuées aux joueurs durant la Mise en place. Cependant, placez les Gemmes jaune et vertes dans la Forêt.

14. Forêt enclavée de Andrea Stragia



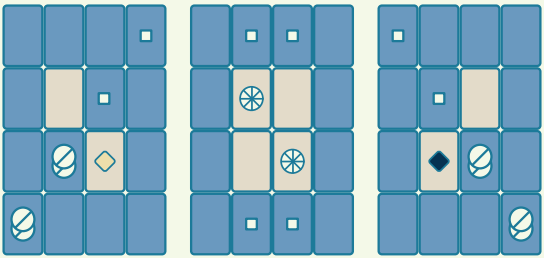
- Au cours de la phase de Révélation, ne révélez aucune tuile face cachée.
- Les Créatures Nocturnes peuvent également collecter les tuiles face cachée. Celles-ci seront révélées avant de procéder à la phase d'Attribution.
- Lorsqu'un Fragment de Lune est collecté, déplacez-en un autre (si possible) d'une case dans la direction opposée à la Créature Nocturne qui vient de collecter le Fragment de Lune.

15. Esprits alchimiques de Gaetano Cavalliro



- Ce scénario ne peut être joué qu'en mode de difficulté Moyen.
- Lorsque la Créature Nocturne de Lumière collecte une tuile contenant un jeton Faveur, attribuez celui-ci à votre équipe. Si c'est la Créature Nocturne de l'Ombre qui collecte une tuile contenant un jeton Faveur, attribuez celui-ci à l'adversaire.
- Lorsque vous utilisez une Gemme de votre réserve, écartez la tuile sur laquelle cette Gemme était placée.
- Après avoir collecté les 2 tuiles de la Forêt, vous pouvez utiliser une Gemme de votre réserve pour collecter la tuile que vous venez d'écarter. Au cours de la phase d'Attribution, choisissez quelle tuile revient à votre adversaire, quelle tuile revient à votre équipe et quelle tuile est défaussée.

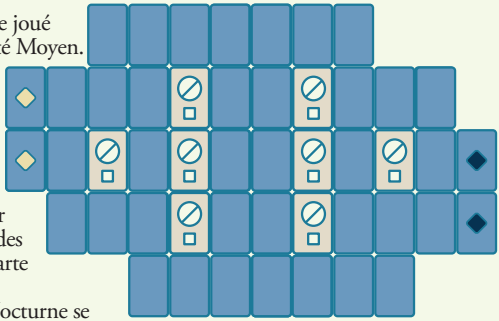
16. Le paradoxe



Suivez les règles du scénario #4 en appliquant les changements suivants :

- Dans ce scénario, les 2 jetons Éclipse resteront face cachée.
- Lorsqu'une Créature Nocturne se déplace sur une tuile Esprit face cachée, déplacez immédiatement la Créature sur une tuile contenant un jeton Éclipse, puis déplacez le jeton Éclipse sur la tuile Esprit face cachée de votre choix. S'il n'y a plus de tuile Esprit face cachée, retirez le jeton Éclipse du jeu.

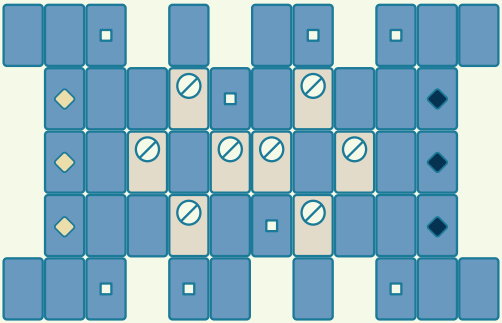
17. Averse inopinée de Gonzalo Aguirre Bisi



- Ce scénario ne peut être joué qu'en mode de difficulté Moyen.
- Au cours de la Mise en place, chaque joueur démarre avec une seule Gemme.
- Au cours de la Mise en place, placez 4 Gemmes (2 par couleur des joueurs) au-dessus des symboles Esprit de la carte Moonlight.
- Lorsqu'une Créature Nocturne se déplace sur une tuile contenant un Fragment de Lune et un jeton Faveur, vous pouvez :
  1. Attribuer le jeton Faveur à votre équipe et le Fragment de Lune à l'adversaire.
  2. Attribuer le Fragment de Lune à votre équipe et défausser le jeton Faveur. Les 4 premiers jetons Faveur défaussés sont placés sur la carte Moonlight, en échange d'une Gemme déjà présente. Le joueur obtient cette Gemme.

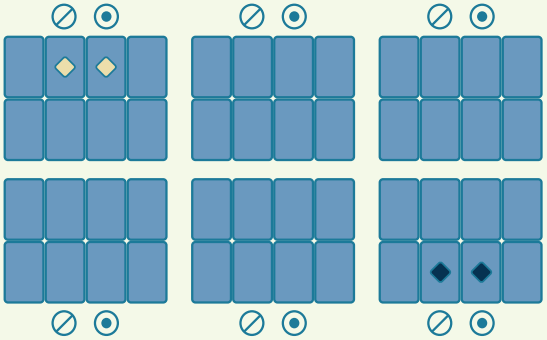
- À la fin de la partie, suivez les règles de décompte des points de la carte Moonlight en tenant compte des symboles Esprit des jetons Faveur placés sur la carte.

18. L'heure du départ



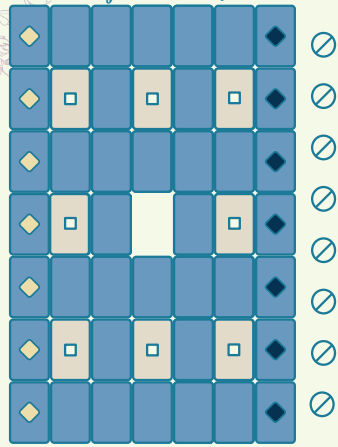
Suivez les règles du scénario #9.

19. Îlots flottants de Francesco Testini



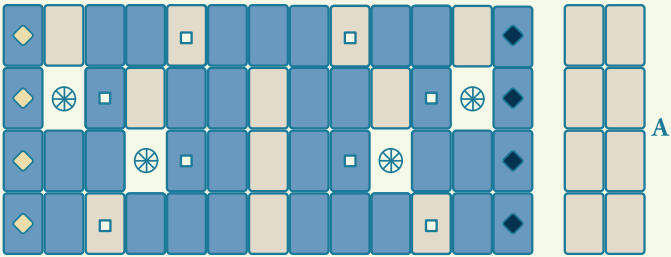
- Dans ce scénario, n'utilisez pas les cartes Moonlight ni les Fragments de Lune.
- Ce scénario est divisé en 6 sections appelées îlots. Ils sont chacun composés de 8 tuiles Esprit et de 2 jetons Faveur (un face visible et un face cachée).
- Lorsqu'elles sont déplacées, les Créatures Nocturnes peuvent sauter d'un îlot à l'autre selon les conditions suivantes :
  1. La Créature Nocturne doit se trouver au bord d'un îlot, face à l'îlot suivant.
  2. Il n'est possible de sauter que sur la tuile faisant directement face à la Créature Nocturne (pas de saut en diagonale).
- Lorsqu'il ne reste plus qu'une seule tuile sur un îlot, les Créatures Nocturnes sont obligées de sauter. Si c'est la Créature Nocturne de Lumière qui saute, attribuez la tuile restante à votre équipe. Si c'est la Créature Nocturne de l'Ombre, attribuez la tuile à l'adversaire. Lorsqu'un îlot ne possède plus de tuile, il est considéré comme coulé. Attribuez les jetons Faveur selon les règles suivantes :
  1. Attribuez le jeton Faveur face visible à votre équipe et le jeton face cachée à l'adversaire.
  2. Attribuez le jeton Faveur face cachée à votre équipe et le jeton face visible à l'adversaire.
- Les jetons face cachée ne sont révélés qu'une fois attribués.
- La partie se termine lorsqu'il ne reste plus qu'un seul îlot. Attribuez les tuiles placées sous chaque Créature Nocturne à l'équipe correspondante et passez au décompte des points.
- L'adversaire marque des points en suivant les règles de base. Votre équipe ne peut marquer des points qu'avec les types d'Esprit présents sur les îlots restants.

20. Trio sylvestre de Ignazio Panades



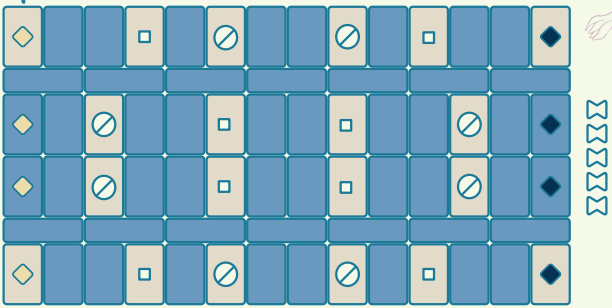
- À chaque fois qu'une équipe (vous ou l'adversaire) possède 3 tuiles du même type d'Esprit, elle reçoit un jeton Faveur aléatoire.
- Lorsqu'une tuile face cachée est révélée, attribuez le Fragment de Lune à l'une des Créatures Nocturne adjacentes.
- Si une Créature Nocturne se déplace sur une tuile contenant un Fragment de Lune, celui-ci reste sur la tuile.

21. Avenir incertain de Nestore Mangone



- Les jetons Éclipse sont placés face cachée.
- Mélangez les tuiles Esprit de l'Air et placez-les à côté de la Forêt (**A**).
- Lorsqu'une Créature Nocturne collecte une tuile adjacente à un jeton Éclipse (pas en diagonale), révélez celui-ci et piochez un nombre de tuiles Esprit de l'Air équivalent au nombre marqué sur le jeton Éclipse. Si c'est la Créature Nocturne de Lumière qui a collecté la tuile, attribuez les tuiles Esprit de l'Air à votre équipe. Si c'est la Créature Nocturne de l'Ombre qui a collecté la tuile, attribuez les tuiles Esprit de l'Air à votre adversaire. Si les deux Créatures Nocturnes collectent en même temps des tuiles adjacentes à des jetons Éclipse, donnez les tuiles Esprit de l'Air à votre adversaire.

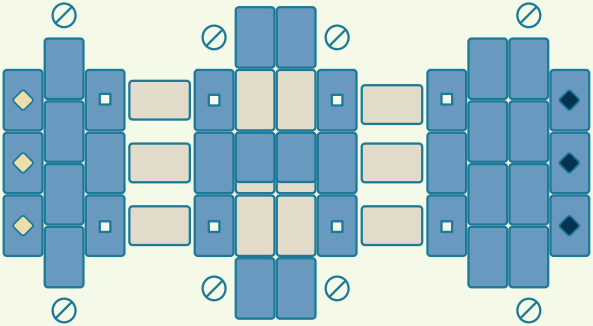
22. Surprise en Sous-Bois



- Mélangez les tuiles Esprit de l'Air avec les autres tuiles avant de créer la Forêt.
- Lorsque la Créature Nocturne de Lumière collecte une tuile contenant un jeton Faveur, attribuez celui-ci à votre équipe. Si c'est la Créature Nocturne de l'Ombre qui collecte une tuile contenant un jeton Faveur, attribuez celui-ci à l'adversaire.
- Au cours de la phase de Révélation, ne révélez aucune tuile face cachée.
- Les Créatures Nocturnes peuvent également collecter les tuiles face cachée. Celles-ci seront révélées avant de procéder à la phase d'Attribution.
- Lorsqu'un Esprit de l'Air comportant 2 symboles Esprit est attribué à une Créature Nocturne, attribuez une Luciole à cette tuile Esprit.
- Lorsque la dernière tuile adjacente à une tuile Moonlight est collectée, prenez également la tuile Moonlight. Attribuez la tuile Moonlight avec la tuile Esprit. Lorsque les deux dernières tuiles adjacentes à une tuile Moonlight sont collectées en même temps, la tuile Moonlight reste dans la Forêt.
- Deux tuiles Esprit séparées par une tuile Moonlight sont considérées comme adjacentes. Ignorez la tuile Moonlight lorsque vous déplacez ou collectez une tuile.
- À la fin de la partie, la Créature Nocturne ayant obtenu le plus de jetons Luciole devra défausser toutes ses tuiles Esprit de l'Air comportant des jetons Luciole.

Remarque : Comptabilisez les symboles Esprit présents sur les tuiles Moonlight comme des symboles Esprit présents sur des tuiles Esprit.

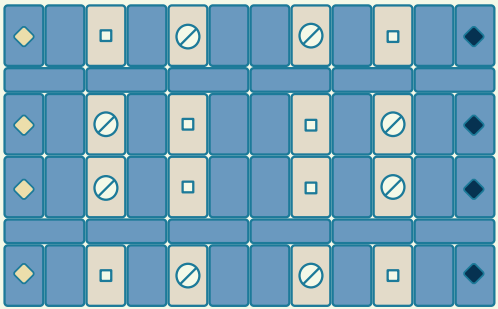
23. Passerelles extravagantes de Rocco Dereviziis



Suivez les règles du scénario #8 en appliquant les changements suivants :

- Lorsqu'une Créature Nocturne se déplace sur une tuile Esprit placée horizontalement, déplacez la Créature sur la prochaine tuile perpendiculaire, révélez la tuile horizontale et attribuez-la à la Créature Nocturne.
- À la fin de la partie, n'attribuez à personne les tuiles horizontales n'ayant pas été collectées.

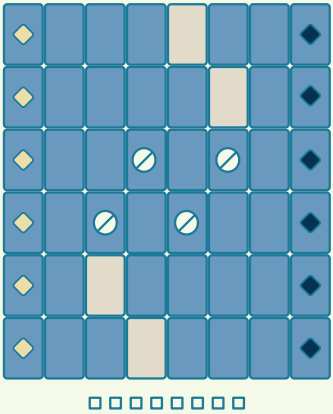
24. Brouillard



Suivez les règles du scénario #22 en appliquant les changements suivants :

- Ôtez les deux tuiles Moonlight - Esprit de l'Air, les tuiles Esprit de l'Air ainsi que les Lucioles avant de créer la Forêt.

25. Miroitement naturel de Nicola Musadore

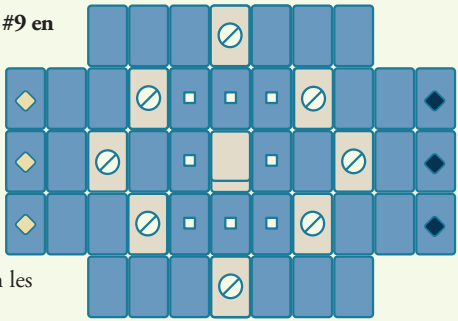


- Attribuez les 8 Fragments de Lune à votre équipe.
- Lorsqu'une tuile face cachée est révélée, vous pouvez :
  1. Attribuer à la Créature Nocturne de l'Ombre la tuile Esprit la plus éloignée de la rangée.
  2. Attribuer un Fragment de Lune à l'adversaire et laisser la tuile en place.

Si la tuile la plus éloignée est occupée par une Créature Nocturne, n'attribuez ni tuile ni Fragment de Lune à l'adversaire.

26. Rituels ancestraux de Marco Rava et Simona Greco

Suivez les règles du scénario #9 en appliquant les changements suivants :

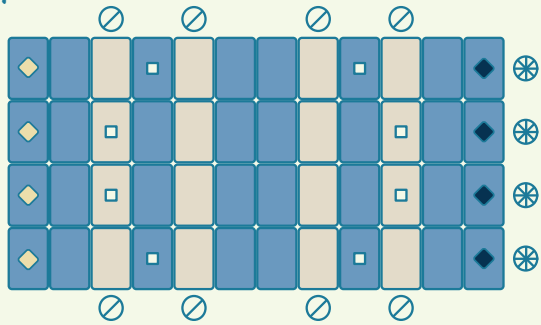


- Contrairement aux règles de base, les Fragments de Lune sont collectés lorsqu'une des tuiles adjacentes à une tuile contenant un Fragment de Lune est collectée, selon les règles suivantes :
  1. Si la tuile collectée est adjacente au bord le plus long de la tuile contenant un Fragment de Lune, attribuez celui-ci à votre adversaire.
  2. Si la tuile collectée est adjacente au bord le plus court de la tuile contenant un Fragment de Lune, attribuez celui-ci à votre équipe si la Créature Nocturne de Lumière l'a collectée et à l'adversaire si la Créature Nocturne de l'Ombre l'a collectée.

27. Tourbillon de Simone Luciani

- Ce scénario ne peut être joué qu'en mode de difficulté Moyen.
- Dans ce scénario, n'utilisez pas les cartes Moonlight ni les Fragments de Lune.
- N'utilisez que les jetons Faveur contenant des symboles Esprit, retirez les autres du jeu.
- Avant de mettre en place la Forêt, mélangez séparément toutes les tuiles Esprit contenant 2 symboles Esprit ainsi que 7 tuiles Esprit prises aléatoirement dans la pioche restante. Formez le rectangle central composé de 24 tuiles Esprit avec un espace vide au milieu.
- À l'aide des tuiles restantes, formez le reste de la Forêt.
- Les Créatures Nocturnes ne peuvent pas se déplacer sur une tuile Esprit face cachée.
- À tout moment de la partie, si votre équipe obtient la majorité absolue de l'un des types d'Esprit marqués sur les jetons Faveur, jouez les actions suivantes :
  1. Révélez immédiatement la tuile Esprit face cachée sous le jeton Faveur dont la majorité a été acquise ainsi que la tuile Esprit face cachée adjacente.
  2. Attribuez les jetons Faveur : l'un à votre équipe et l'autre à l'adversaire.
  3. Attribuez une Gemme précédemment utilisée à un joueur de votre équipe.

28. Éclipse de Lune



- Lorsque la dernière tuile d'une colonne où sont situés les jetons Faveur est collectée par un joueur, attribuez-en un à votre équipe et un à l'adversaire.
- Placez aléatoirement un jeton Éclipse face cachée à côté de chaque ligne de la Forêt et révélez-les. Ils vont limiter le nombre de tuiles Esprit pouvant être collectées dans chaque ligne. Le nombre indique combien de tuiles Esprit doivent rester sur la ligne à la fin de la partie.
- À la fin de la partie, choisissez quelles tuiles doivent être attribuées à votre adversaire. Le nombre inscrit sur les jetons Éclipse correspond au nombre de tuiles par ligne ne devant pas être attribuées.
- Tous les éléments de jeu présents sur celles-ci ne reviendront à aucun joueur.

Crédits

Auteurs :
Michael Schacht et Pierpaolo Paoletti

Illustrations : Natalie Dombois

Couverture du livret : Paolo Voto

Éditeur : ThunderGryph Games

Chef de projet : Gonzalo Aguirre Bisi

Coordinateur du projet : Pierpaolo Paoletti

Règles : Board Game Circus

Vérification des règles : Cristina Aguirre Bisi

Traduction française : TransLudus

Graphisme : Daniel Tosco

Maquettes : Erick Tosco

Testeurs : Rocco Dereviziis, Nicola Muradore, Alessia Piani and Francesco Ubbiali

Grâce au soutien de :
Cristina Bisi et Luis González

Langues

Livret de règles numérique disponible à l'adresse suivante
thundergryph.com/rulebooks

Extras

Retrouvez des règles additionnelles, de nouveaux scénarios ainsi qu'une FAQ à l'adresse suivante :
thundergryph.com/moonlightextras

www.thundergryph.com
Thundergryph SLU, Avda. República Argentina, 24 - 2º, 41011 Sevilla, España - support@thundergryph.com
© 2021 ThunderGryph Games, Tous droits réservés.